EDIÇÃO ESPECIAL

EXTRA: QUANDO MARIO E LUIGI SÃO INIMIGOS

SIGLA EDITORA Nº 8A

VideoGame

Mais de

600

FOTOS QUE ENSINAM, TELA POR TELA, A ESTOURAR O PLACAR E FAZER 9.999.990 PONTOS

SUPERDICAS

OS SEGREDOS DOS 8 MUNDOS:
Um navio lotado de moedas e as passagens secretas

COMO DERROTAR BOWSER E SEUS 7 FILHOS

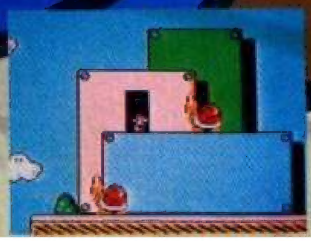
GANHE 99 VIDAS EXTRAS PARA LIBERTAR O REINO DOS COGUMELOS

AS 2 FLAUTAS QUE LEVAM MARIO AO FINAL DO JOGO SEM PASSAR PELOS MUNDOS 2, 3, 4, 5 e 6

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

SUPER MARIO BROS. 3

LOCAIS EXATOS DE VIDAS E PODERES QUE NÃO APARECEM NA TELA



PROG

A NÚMER 1!

- **Faça Parte Deste Universo!**
  Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.
  Assistência técnica especializada em games.
- **Últimas Novidades!**
  Games novos: você encontra primeiro na Progames!
  Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.
- **Assessoria Completa Gratuita!**
  Para futuros locadores de games e para locadoras de video interessadas em games.
  Desde treinamento até instalações.
- **Franchising Progames**
  São Paulo, Interior e outros Estados!
  Seja você mais um da família.

- ***Lojas e Vendas:***
- ***São Paulo***
- ***Lapa***

Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 -Fones: 831-5787/261-7935

- ***Tatuapé***

Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

- ***Jardins***

Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478

GAMES

O MUNDO DOS GAMES

Papai, no Dia das Crianças vamos brincar juntos com um presente Progames.

Master System® Nintendo

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

GAME GEAR

Mega Drive

Super Famicom

• Franquias:

• São Paulo
Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006
Fone: 826-9460
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401
Fone: 950-6329

• Guarulhos-SP
Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

• Santo André-SP
R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)
CEP 09070 - Fone: 440-9398

• São Caetano do Sul-SP
R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429

• Bragança Paulista-SP

• Ribeirão Preto - SP
Informações - Fone: (016) 635-2322

• Rio de Janeiro
Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511
Fone (021) 264-8336

• Belo Horizonte
Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110
Fone (031) 225-8121
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05
Shop. São José

• Brasília
SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

• Campo Grande - MS
Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente
ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334

• Vitória
R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050
Fone: (027) 225-0639

• BREVE!!

Brinquedos Laura

Brinquedos Laura

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

TEC TOY

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

CHARGER

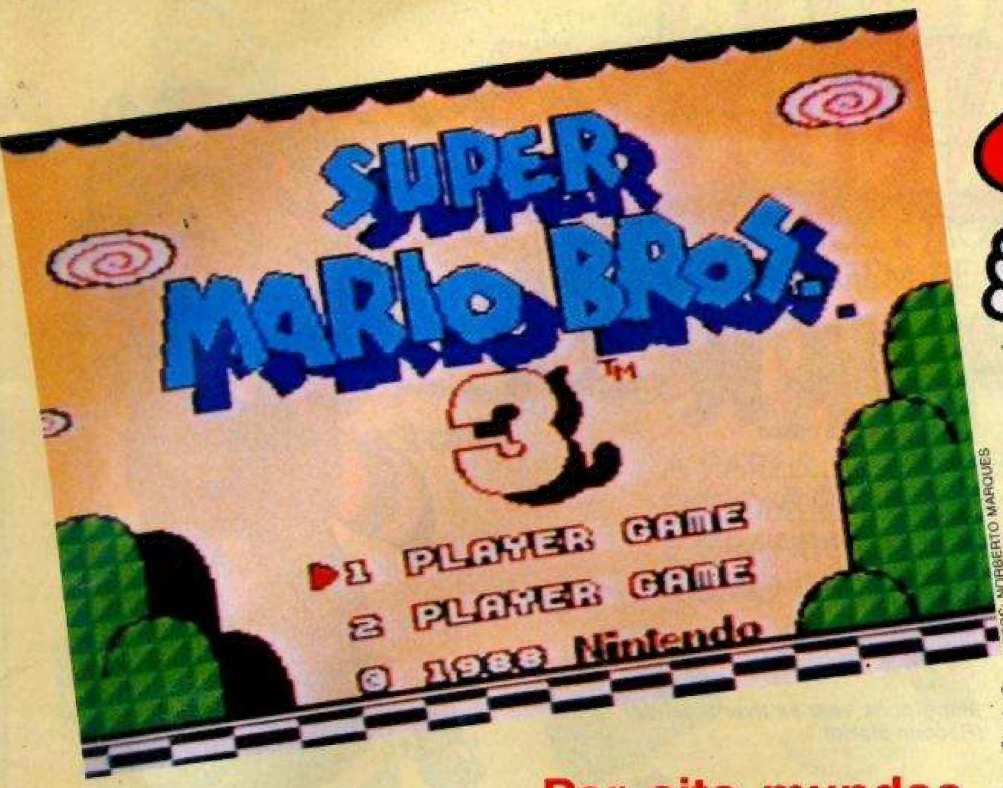
MÁRIO BROS. 3 O MELHOR JOGO DE TODOS OS TEMPOS.

LINHA DE MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - NINTENDO - GAME BOY
PHANTOM SYSTEM - SUPER CHARGER - MINI GAMES

• ACESSÓRIOS • GRANDE VARIEDADE DE JOGOS • ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

• FACILITA-SE PAGAMENTO
• ACEITA-SE CARTÃO DE CRÉDITO • VENDAS VIA SEDEX P/ TODO BRASIL

• MORUMBI SHOPPING - PISO TÉRREO
FONES: **(011) 531-7293/535-5261**
• SHOPPING PAULISTA - PISO MAESTRO CARDIM
FONES: **(011) 251-2818/289-1058**



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Por oito mundos para libertar o Reino dos Cogumelos

Mario, o mais famoso encanador do mundo, parece jamais ter descanso. É que, nesta terceira e excitante aventura, Super Mario Bros. 3, o maligno Bowser dominou todo o Reino dos Cogumelos com seus oito mundos. Mas sua maldade não parou por aí. Ao usurpar o trono, Bowser coroou cada um de seus sete filhos rei de um mundo, roubando os cetros mágicos dos verdadeiros reis e transformando-os em animais. Ele próprio se apoderou do oitavo mundo, guardado pelas trevas e também por um forte arsenal militar.

A missão de Mario — que pode ser ajudado por seu irmão Luigi, na opção de dois jogadores — será recuperar cada um dos sete cetros mágicos, devolvendo a verdadeira forma de cada rei e libertando os mundos. E, lógico, derrotar Bowser, devolvendo o Reino dos Cogumelos à princesa Toad.

Durante sua longa jornada, existem muitos truques, atalhos e labirintos. Nesta edição especial de **VIDEOGAME**, você encontrará boas dicas para ajudar Mario a libertar cada um dos mundos, além de todos os movimentos e objetos que os heróis podem recolher. Mas o melhor é que existe um ótimo atalho para enfrentar Bowser — sem passar pela maioria dos mundos. E justamente por se tratar do melhor caminho para a vitória, a equipe de **VIDEOGAME** preparou para você um supermapa, com todos os detalhes, dicas, estratégias e o caminho certo em cada castelo. Agora basta usar a sua habilidade e acabar com a alegria do vilão.

ITENS

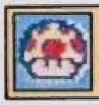
Durante a aventura, Mario ou Luigi podem ganhar mais poderes recolhendo determinados objetos. Veja aqui quais são eles.

Moedas: Cada cem coletadas equivalem a uma vida.

Estrela: Dá invencibilidade temporária a Mario ou Luigi.

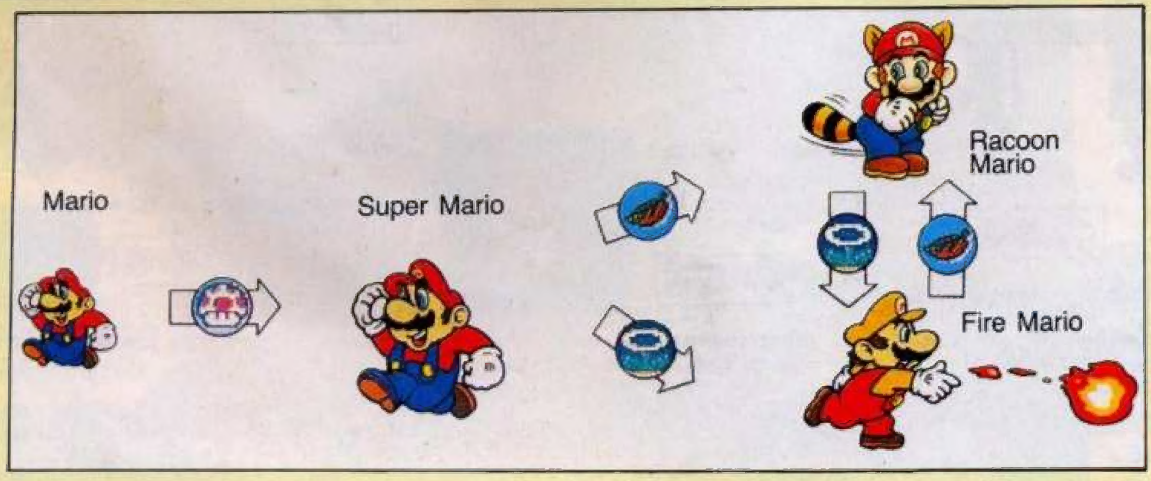
Super Folha: Transforma Mario em Racoon.

Cogumelo Verde: 1 vida extra.



Cogumelo Vermelho: Transforma Mario em Super Mario.

Flor de Fogo: Transforma Mario em Mario Flamejante.



COMANDOS

Carregando um casco de tartaruga

(segure o botão B)

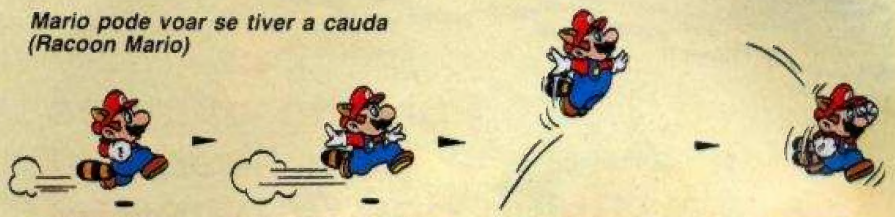
Correndo com o casco

(direcional junto com o botão B)

Chutando o casco

(solte o botão B)

Mario pode voar se tiver a cauda (Racoon Mario)



Acelerando

(medidor de velocidade crescendo)

Velocidade máxima

("P" começa a piscar)

Decolagem

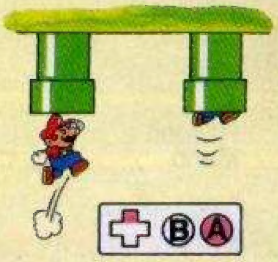
(aperte o botão A repetidamente)

Escorregando por uma colina

(aperte o direcional para baixo)

Golpe com a cauda (Racoon Mario)

(aperte o botão B)



Entrando em um cano invertido

(aperte o direcional para cima junto com o botão A)

Nadando

(direcional para os lados junto com o botão A)

Pulando para fora da água

(direcional para cima junto com o botão A)

O ESTOJO QUE VOCÊ QUER

LANÇAMENTO!

GUMMERS LANÇA EM SUA LINHA DE ESTOJOS E MOCHILAS O MAIOR PERSONAGEM DE VIDEO GAME.

SUPER MARIO BROS.

A PARTIR DE OUTUBRO VOCÊ PODERÁ ENCONTRAR NAS MELHORES PAPELARIAS E GRANDES MAGAZINES E SUPERMERCADOS COMO CARREFOUR E OUTROS.

DIA DAS CRIANÇAS
DÊ PARA SEU FILHO UM PRESENTE GUMMERS

ART GUMMERS CÒMERCIAL LTDA.
R. MATUIM, 73 - JABAQUARA - SÃO PAULO - SP - CEP 04347
TELS.: (011) 577-3426/275-6918 FAX: (011) 577-3426

POLYTRON®

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

NOVOS LANÇAMENTOS!

- BATTLETOADS
- YO! NOID/ROBOCOP II
- ATTACK II/SIMPSONS
- NINJA GAIDEN III

JOG[illegible]ULTIPLOS
E M[illegible] MAIS.

DIA DAS CRIANÇAS!
DÊ U[illegible]NTE
DO O[illegible]NDO
PARA [illegible] FILHO.

VENDAS A VAREJO E ASSIST. TÉC.
SP - R. Turiassú, 2145 - Pompéia
Fone: (011) 65-9898
SP - R. Vergueiro, 6116 - Saúde
Fone: (011) 63-8822
RJ - R. Conde do Bonfim, 346 - SL 204
Fone: (021) 228-4040

MAIS DE 200 TÍTULOS PARA PRONTA ENTREGA.
VENHA PARA ESTE MUNDO.

- Vídeo Game de 3ª Geração
- Adaptadores Importados
- Cartuchos 72 e 60 pinos com estojo personalizado.

CARTUCHOS P/ VIDEO GAME Cartuchos Compatível com Nintendo, Nacional e Importado.
VENDAS ATACADO - R. ESTELA, 515 - BL. A, CJ. 91 - V. MARIANA-SP CEP 04011 - FONE: (011) 575-8656 - FAX (011) 549-6652

Nintendo é marca registrada da Nintendo Corp. Japão-EUA

O MAPA E SEUS SEGREDOS

FOTOS: NORBERTO MARQUES

No início de cada mundo, é apresentado um mapa com todos os caminhos por onde Mario deve passar. E, além das fases normais, que são chamadas de "**Action Scenes**", há ainda outras surpresas. Veja aqui quais são elas.

Carta Espada: É um jogo opcional, no qual Mario deve parar as três linhas tentando formar uma figura. As linhas são paradas pressionando-se o botão **A**. Formando um cogumelo, Mario ganha duas vidas. A flor vale três vidas e a estrela cinco.

Carta Espada N: Este painel aparece ocasionalmente nos mapas, e nada mais é do que um jogo de memória. Você escolhe uma carta com o direcional e vira esta carta com o botão **A**. Virando duas cartas iguais, os símbolos passarão para o placar e poderão ser utilizados. Mario pode errar duas vezes. Mas, para que isso não aconteça, aqui vão todas as combinações:

C	F	20	C	10	E
F	A	C	10	A	20
E	F	E	C	F	E
F	E	A	F	20	C
10	C	20	A	C	10
E	F	E	C	F	E
C	F	20	F	10	E
20	A	C	10	A	F
E	C	E	C	F	E
F	20	C	E	A	F
A	F	10	C	20	E
C	10	E	C	F	E
F	E	A	F	A	C
10	C	F	E	C	10
E	20	20	C	F	E
F	10	A	F	A	C
E	C	20	E	C	10
E	F	20	C	F	E
C	F	A	F	E	E
20	E	C	10	A	F
20	C	10	C	F	E
A	C	10	C	F	E
C	10	E	20	20	F
E	A	F	C	F	E

A = arca
C = cogumelo
E = estrela
F = flor
10 = moeda de 10
20 = moeda de 20

Casa de Toad: Cada vez que Mario entrar na casinha de cogumelo, poderá escolher uma das três arcas e ganhar um presente.

Hammer Brothers: Ao encontrar a tartaruga, não há outro jeito senão enfrentar os terríveis irmãos martelo. Para derrotá-los, bata no bloco sobre o qual eles estiverem apoiados. E, vencendo-os, Mario ganha um presente.

Passagem impedida: Mario não pode passar por ela enquanto não derrotar Boom Boom, o inimigo do minicastelo.

MUNDO MÁGICO DOS GAMES

A WICKERL DÁ ÀS DICAS E ESTRATÉGIAS, PARA VOCÊ CHEGAR LÁ SEM PERDER TEMPO - SÓ SEGUIR A SETA

DISTRIBUIDOR TECTOY Nintendo dismac

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO - VHS, CD E GAME

WICKERL

CENTRAL DISTRIBUIDORA DE FITAS E ACESSÓRIOS LTDA.

VENDAS E SHOW-ROOM R. Alba, 1743 - V. Sta Catarina - S.P "Tel.: (011) 562-9779 - Fax (011) 562-8257

GAME SCORE

TODAS AS MARCAS DE VIDEO GAMES NACIONAIS

SEGA

TECTOY

MEGA DRIVE

LANÇAMENTOS!
- JOYSTICKS PARA SEGA, NINTENDO E ATARI

- TEMOS MAIS DE 200 TÍTULOS DE CARTUCHOS DE VÍDEO GAMES, COM EMBALAGENS PERSONALIZADAS.

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

NINTENDO

DYNAVISION

dismac

cce

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO, TAMBÉM POR TELEFONE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

- ESTUDAMOS PROPOSTAS PARA FRANCHISING. - SOLICITE A TABELA DE PREÇOS POR TELEFONE

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA.

FAZEMOS TROCAS DE CARTUCHOS

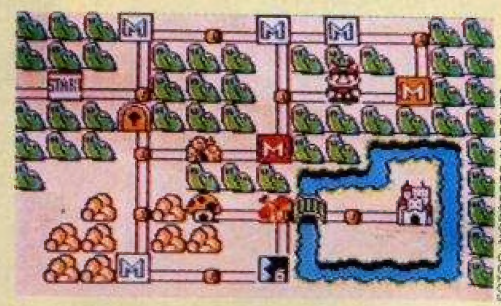
ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

AÇAI VÍDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

R. Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP 04116 - Fone: (011)544-4913/575-3861
(paralela à Rua Vergueiro, altura do nº 4.300)

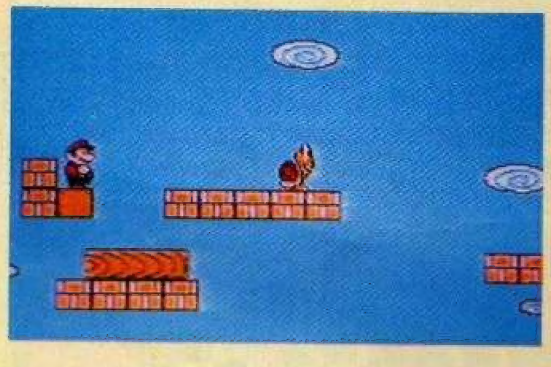
SUPERDICAS

Larry Koopa



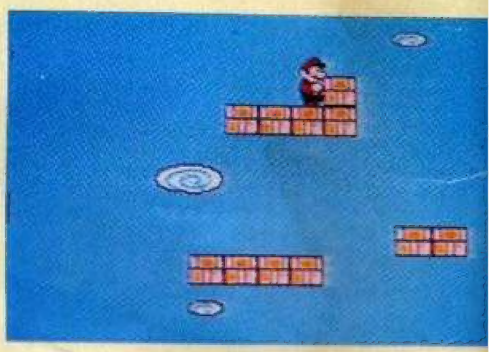
FOTOS: NORBERTO MARQUES

Mundo 1 - Grass Land (Terra da Grama)



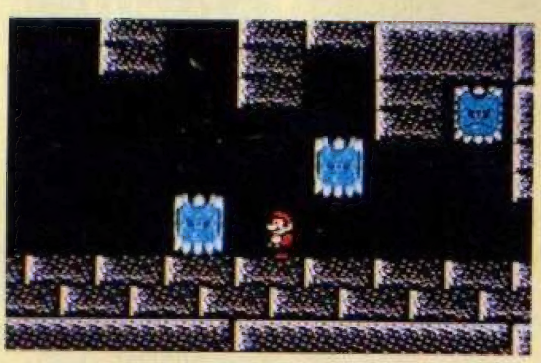
A **Action Scene** 4 não é obrigatória. Mario pode simplesmente evitá-la cortando caminho no mapa. Mas, se resolver passar por ela, pode ganhar mais duas vidas. Ele deve ser Racoon Mario e alçar vôo. As vidas estão no céu, nos locais indicados nas fotos. Outra dica para esta fase é terminá-la com exatamente 44 moedas. Mario ganha uma "P-Wing", e pode voar por uma fase inteira.

No final, Mario deverá derrotar Larry Koopa, pulando três vezes sobre sua cabeça.



Mundo 2 - Desert Land (Terra Deserta)

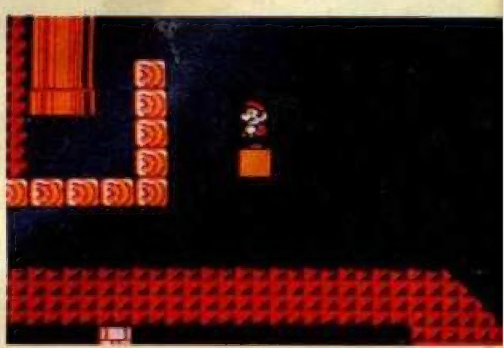
Morton Koopa Jr.



No interior do minicastelo, a maior dificuldade será evitar as estátuas que cairão. Veja na foto. O melhor é ter paciência e esperar o momento certo para passar.

A outra dica é na pirâmide. Observe na foto os dois pontinhos mais brilhantes no fundo. Ali é exatamente o local onde Mario deve acertar uma cabeçada. Um bloco aparecerá. Mario pode, então, subir nele e entrar no cano!

No final, seu inimigo será Morton Koopa Jr. Invada o navio e derrote-o com três pulos na cabeça.



CATV ELETRÔNICA

Lazer
Ação
Competição
Aventuras

COMPRE COM QUEM ESTÁ NO MERCADO DESDE A 1ª GERAÇÃO

ATACADO E VAREJO

DISK-GAME CATV, PABX (011) 229-5877

Grande variedade de cartuchos:
- Nintendo - Sega
- Nacionais e Importados
- Adaptadores
- Fontes p/3ª Geração (Master e Phanton)
- Vídeo Games 3ª Geração (vários modelos)

INSCREVA-SE NO CLUBE-GAME CATV INTEIRAMENTE GRÁTIS

MANDE SUA CARTA!

Remetemos p/todo o Brasil

CATV ELETRÔNICA · CHARGER · DYNACOM · milmar · PHANTOM System · CATV ELETRÔNICA

R. Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207 - São Paulo - SP - PABX (011) 229-5877 - FAX (011) 223-7075

4 GAME quatro

FITAS,APARELHOS E ACESSÓRIOS
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
NINTENDO, MEGA DRIVE,
GAMEBOY,...

ASSESSORIA PARA LOCADORAS
ATENDIMENTO A TODO BRASIL

ESPECIALIZADA EM
VIDEOGAME
COMÉRCIO E LOCAÇÃO

GAME 4 - R. MÁRIO AMARAL, 384
PARAÍSO - SÃO PAULO
SP - CEP: 04002
(TRAV. DA ABÍLIO SOARES)
TEL: (011) 885-1677

Mundo 3 - Water Land (Terra da Água)

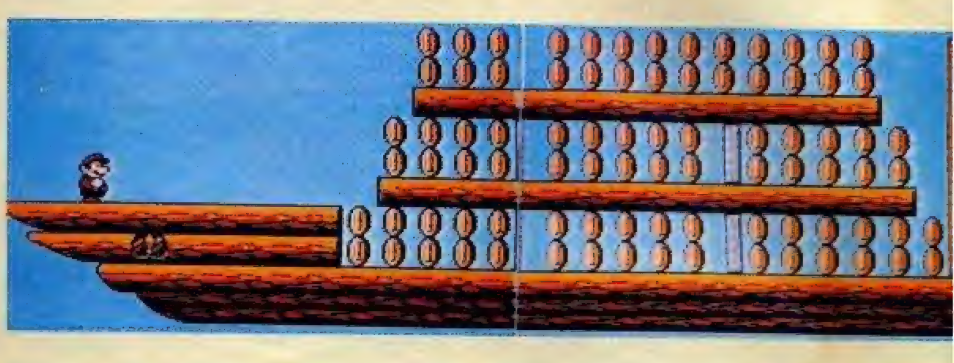
Wendy O. Koopa

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Na **Action Scene** 1, Mario pode passar por cima do cenário. Basta pular e acionar o direcional para a direita. Ele já sairá do outro lado, evitando os inimigos.

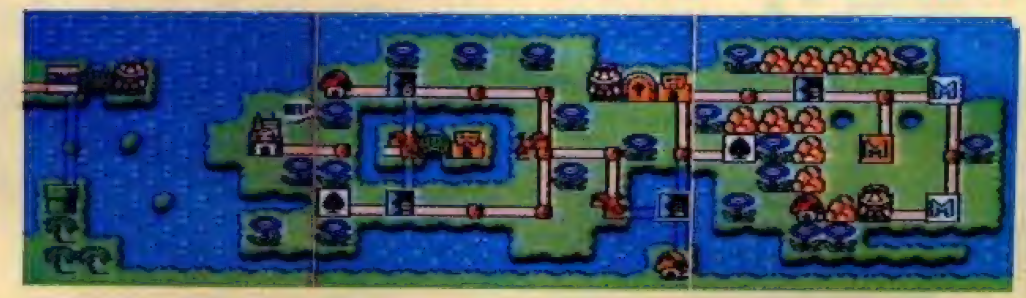
Outro grande segredo é terminar a **Action Scene** 2 com exatamente 22 moedas. Repare, então no mapa: há um navio que não estava lá antes. É só chegar lá e ganhar algumas vidas, pois ele está literalmente lotado de moedas! E já que se falou em moedas, terminando a **Action Scene** 8 com exatas 22, Mario ganha outra "P-Wing".

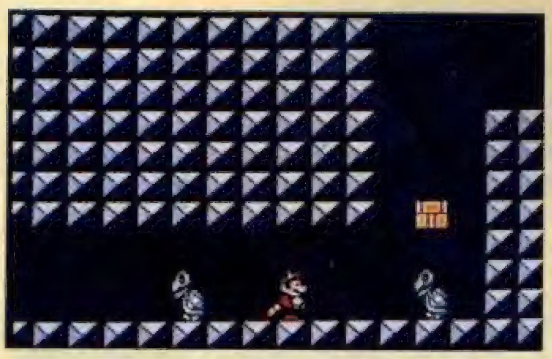
Neste mundo seu inimigo será a filha de Bowser, Wendy O. Koopa. Tome cuidado com suas investidas, apenas desviando. E, na primeira "folga", pule na cabeça dela. Três vezes bastam.



Mundo 4 - Giant Land (Terra Gigante)

Iggy Koopa





Neste mundo, são dois minicastelos a percorrer. No primeiro, nenhuma novidade. Mas, no segundo há um supersegredo. Ao chegar no local da foto, aperte o direcional para baixo. Mario encontra uma sala secreta. Suba sempre até encontrar um cano e entre nele. Outra sala é atingida. No canto direito dela existem blocos escondidos, que podem ser encontrados com pulos. No bloco de cima há uma vida. Nesta mesma sala há ainda outro cano. Entrando nele, Mario ainda encontra duas novas salas: na de cima existem muitas moedas, mas ela só pode ser atingida se Mario estiver usando a "P-Wing". E, na de baixo, Mario ganha três vidas!

Seu inimigo agora é Iggy Koopa, e, para derrotá-lo, a receita é simples: basta acertar três pulos sobre sua cabeça.

Mundo 5 - Sky Land (Terra do Céu)

Ludwig von Koopa

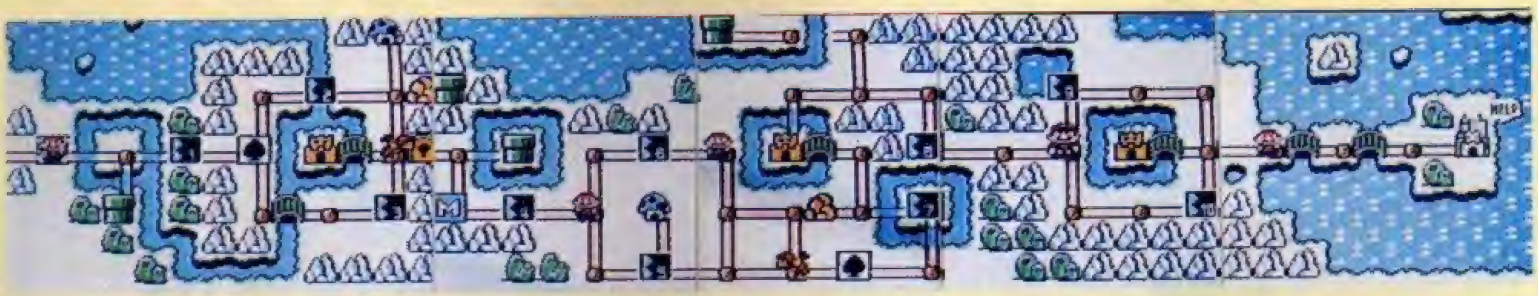
Pelo céu, Mario pode evitar a **Action Scene** 3, entrando na Torre e passando para o outro lado do mapa. Os inimigos são os mesmos dos minicastelos. Na saída, há um cipó. Não deixe de pegá-lo.

Outro segredo é terminar a **Action Scene** 5, com 28 moedas. Mario ganha outra "P-Wing". E, na **Action Scene** 8, não dispense a Super Folha, logo no início.

O inimigo deste mundo é Ludwig von Koopa. E, como sempre, o mais difícil será mesmo invadir o navio e escapar dos adversários. Ludwig von Koopa é derrotado com apenas três pulos na cabeça.

Lemmy Koopa

Mundo 6 - Ice Land (Terra Gelada)

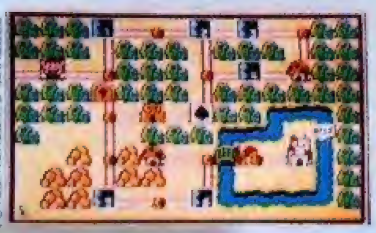


Apesar do frio intenso da Terra Gelada, não desanime. A primeira dificuldade serão as plantas Ptooie, que você vê na foto. Elas não podem ser tocadas.

Na **Action Scene** 9, Mario deve enfrentar a água gelada. Cuidado com os peixes. Para pegar as moedas, ele deve ser **Fire Mario**, e atirar nelas para que descongelem.

Seu inimigo será Lemmy Koopa. No navio, além dos lança-chamas, tome cuidado com as plataformas: elas deslizam sobre um eixo, e desabam se Mario ficar parado muito tempo sobre elas. Para evitar o desabamento, pule seguidamente. Para vencer Lemmy Koopa, desvie das bolas que ele atira e, novamente, dê três pulos sobre sua cabeça. Não falha!

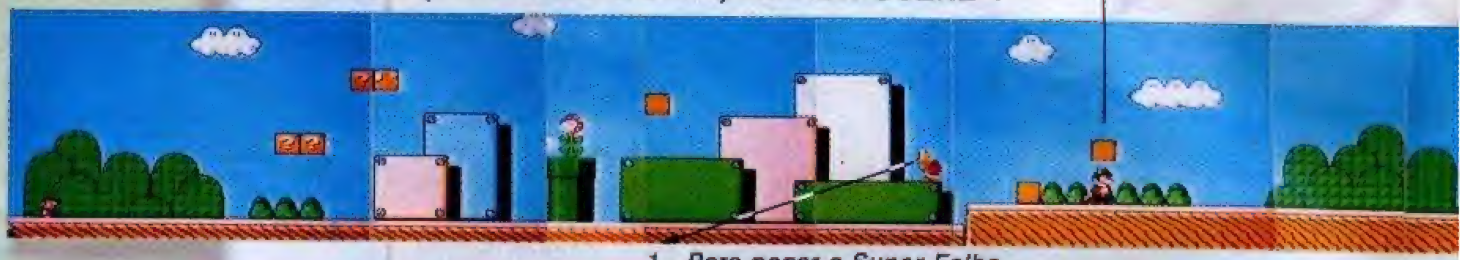
FOTOS: NORBERTO MARQUES



Larry Koopa

O MELHOR C

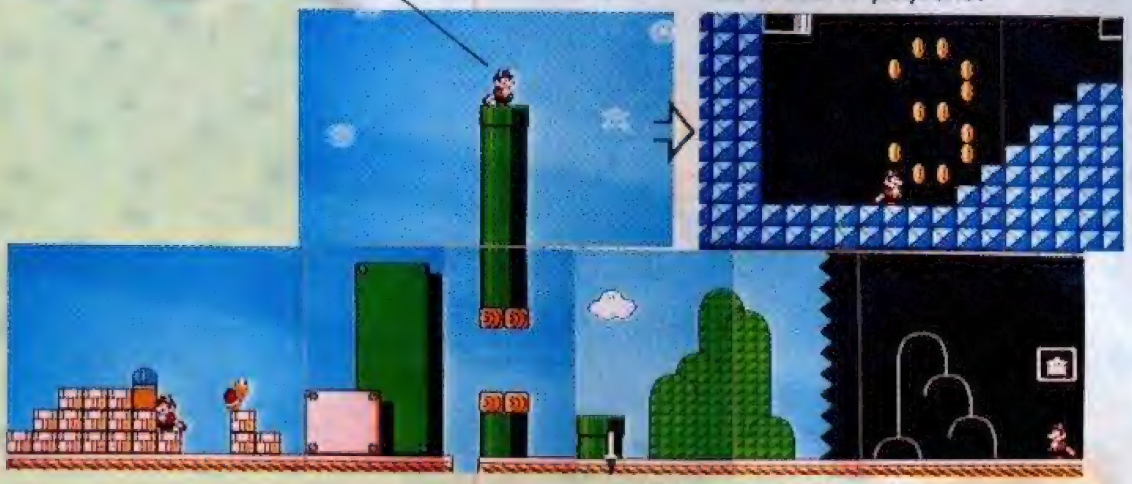
MUNDO 1 — GRASS LAND (TERRA DA GRAMA) ACTION SCENE 1



2 - Aqui, tome impulso para voar. No céu, no bloco indicado há um cogumelo verde — ele v uma vida (1up).

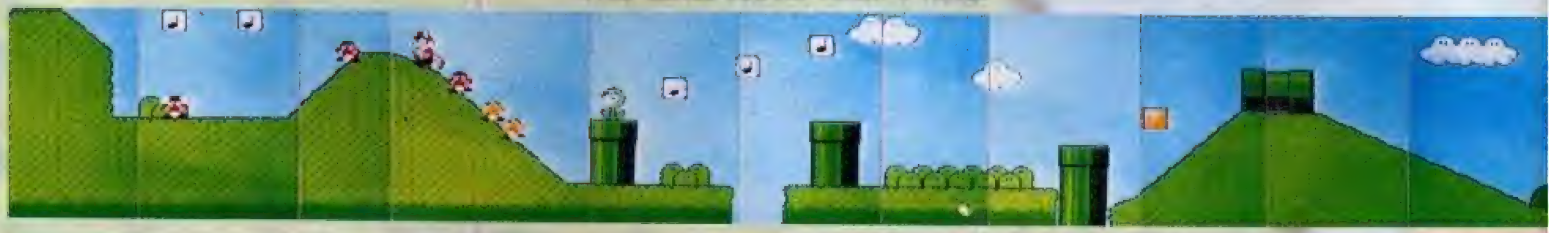
1 - Para pegar a Super Folha, pule na tartaruga. Chute-a, então, para a direita. É só correr para pegar a Super Folha no bloco mais adiante. Ou um cogumelo, se Mario estiver pequeno.

3 - Ainda no céu, não deixe de entrar no cano. Mario recolhe moedas.

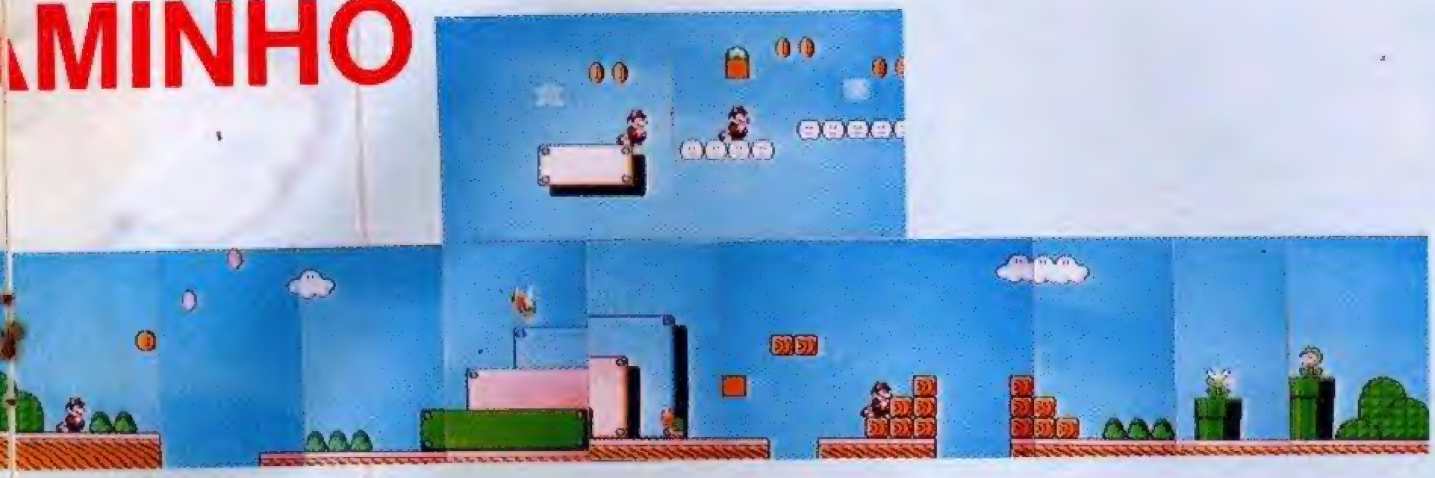


ACTION SCENE 2

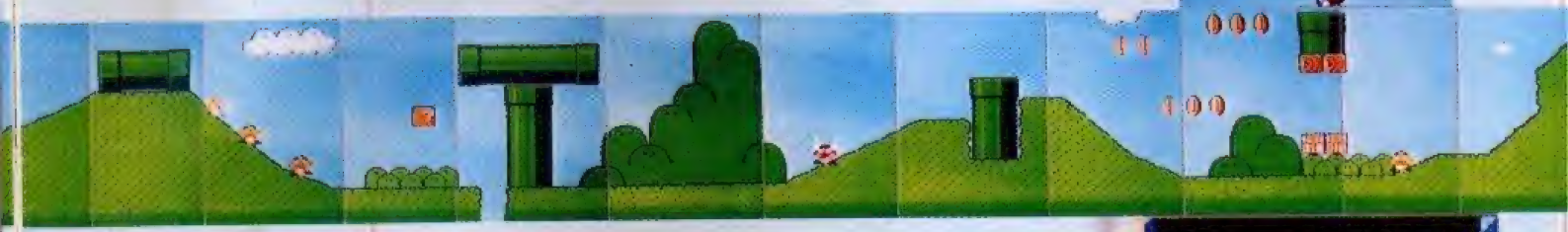
4 - Para conseguir a carta-estrela, suba no cano e vá correndo. Quando Mario pular para pegar a carta, ela será uma estrela. Três cartas-estrela valem 5 vidas.

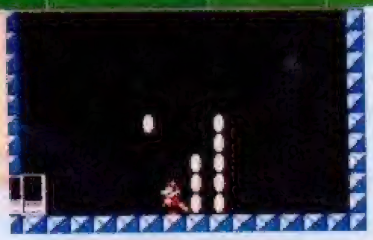


AMINHO



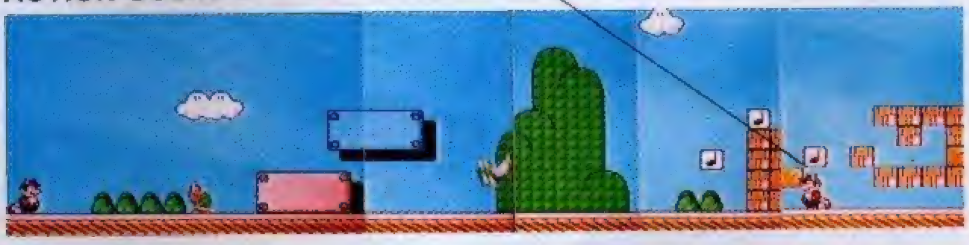
5 - Ao subir neste cano, Mario consegue mais uma vida — pule para aparecer o bloco — e ainda mais moedas, entrando nele.



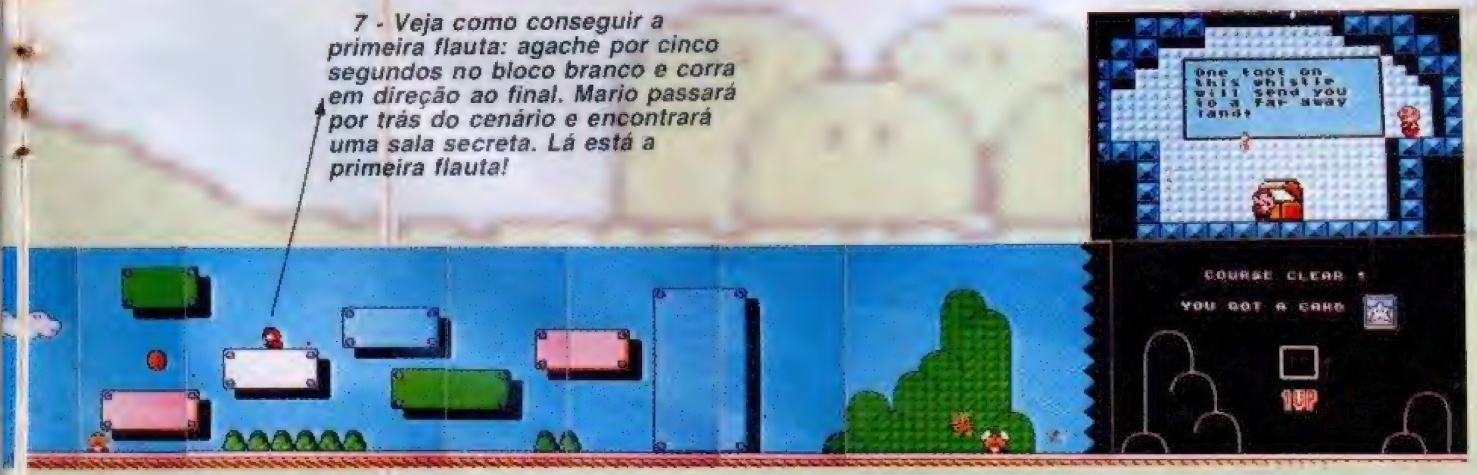


6 - Esta tartaruga você pode derrubar para a esquerda depois de pisar nela. Desça e pule para pegar a nota. Ela levará Mario para as nuvens.

ACTION SCENE 3



7 - Veja como conseguir a primeira flauta: agache por cinco segundos no bloco branco e corra em direção ao final. Mario passará por trás do cenário e encontrará uma sala secreta. Lá está a primeira flauta!



MINI FORTRESS (MINICASTELO)

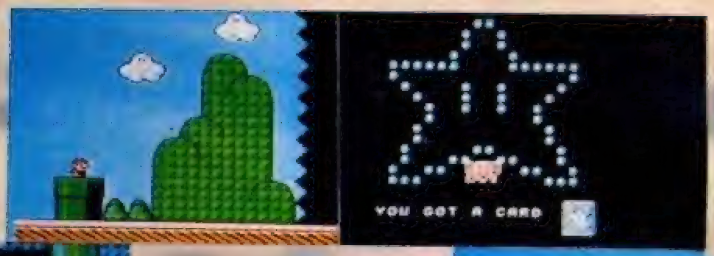
FOTOS: NORBERTO MARQUES

ACTION SCENE 5

9 - Desça com o direcional para baixo acionado. Mario escorregará e evitará os inimigos deste trecho.

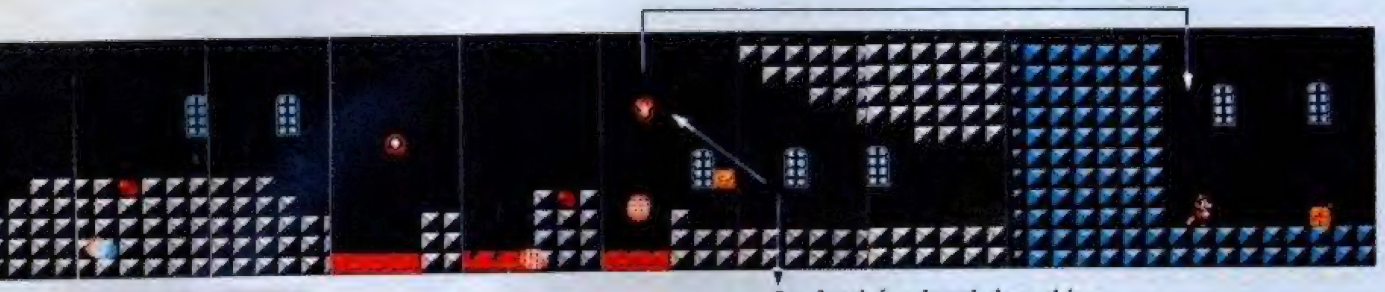
10 - Dois caminhos. Pelo de baixo, Mario recolhe mais moedas.

ACTION SCENE 6



15 - Muita atenção para passar pelos elevadores. A melhor dica aqui é a paciência.

NAVIO DA TERRA DA GRAMA (AIRSHIP)



8 - Aqui é o local de subir e esperar Mario sair da tela. Continue para a direita, até a tela parar. Aperte o direcional para cima para sair na sala secreta, onde Mario pegará a segunda flauta.

12 - Eis o local exato para dar o salto e encontrar o bloco de pulo. Mario sai no céu para ganhar mais uma vida.

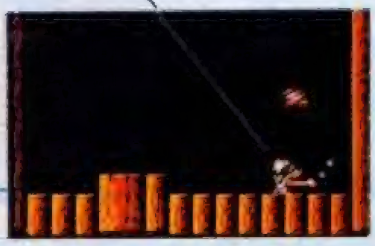
11 - Se você escolheu o caminho de baixo, saia da caverna e volte.

14 - Para pegar a vida que está neste bloco, primeiro Mario deve derrotar a tartaruga. Aí é só pular, subir no bloco da direita enquanto o cogumelo estiver saindo e pular para pegá-lo.

13 - Será necessário cuidado e precisão no pulo para passar as plataformas.

16 - Larry Koopa, o guardião da Terra da Grama, tenta fugir de seu castelo em um navio voador, levando consigo o rei. Ele foi transformado em animal, e Mario deve interceptá-los e conseguir o antídoto ao derrotar Larry. Desvie dele e pule sobre sua cabeça três vezes.

17 - Pronto, Mario já tem o antídoto!



MUNDO 2 — DESERT LAND (TERRA DESERTA)

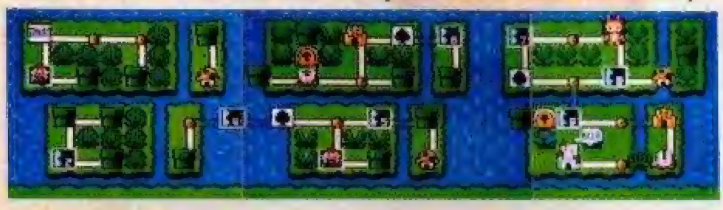
FOTOS: NORBERTO MARQUES

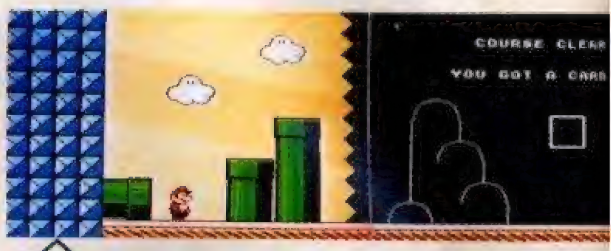
18 - Aqui, use as flautas conseguidas na Terra da Grama para ir direto ao mundo 7, a Terra dos Canos. Quando aparecer o mapa do mundo, aperte B para virar o painel. Com o direcional, você ilumina uma flauta e com o A você a seleciona.

19 - Agradecida, a princesa Toad dá a Mario um valioso presente: uma P-Wing: Mario não precisa mais ganhar impulso para voar!

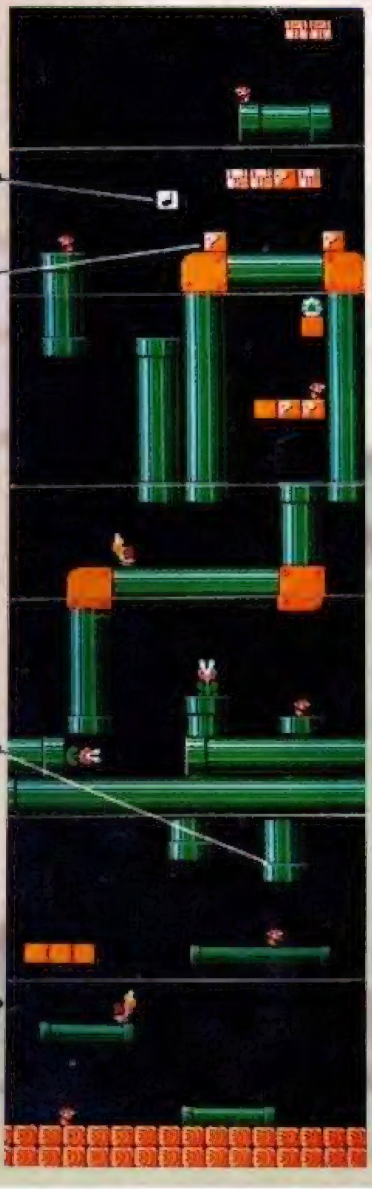
20 - Você sairá no Mundo 9, que é uma "Warp Zone". Aí, é só escolher entre os mundos 5, 6 e 7. Você pode ir direto ao 8 se repetir o procedimento anterior e selecionar a outra flauta. Mas, dê uma passadinha pelo mundo 7 para fazer mais pontos e ganhar quantas vidas quiser!

MUNDO 7 — PIPE LAND (TERRA DOS CANOS)



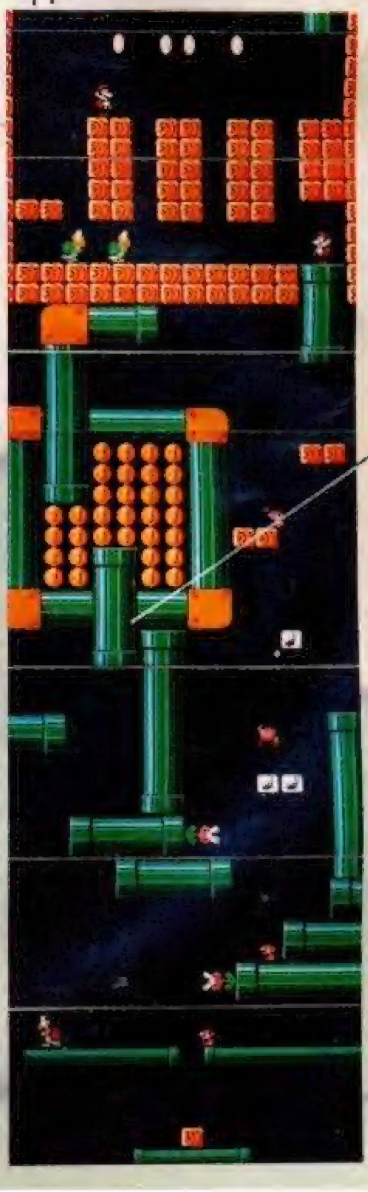


Roy Koopa



23 - Use o bloco de Pulo para atingir o estágio superior.

22 - Para pegar o cogumelo ou a folha, jogue a tartaruga entre os dois blocos, mas fique sobre o da esquerda. Ela vai ricochetear e, quando atingir o bloco onde Mario está o cogumelo ou a folha aparecerão. Apenas fique imóvel para pegá-los.



24 - Para chegar a este cano dê a volta na tela — direcional para a direita — e entre nele. Só será possível se Mario tiver o rabinho.

21 - Preste atenção: Mario deve entrar nos canos certos para chegar ao final da fase. Como este, por exemplo.

ACTION SCENE 1

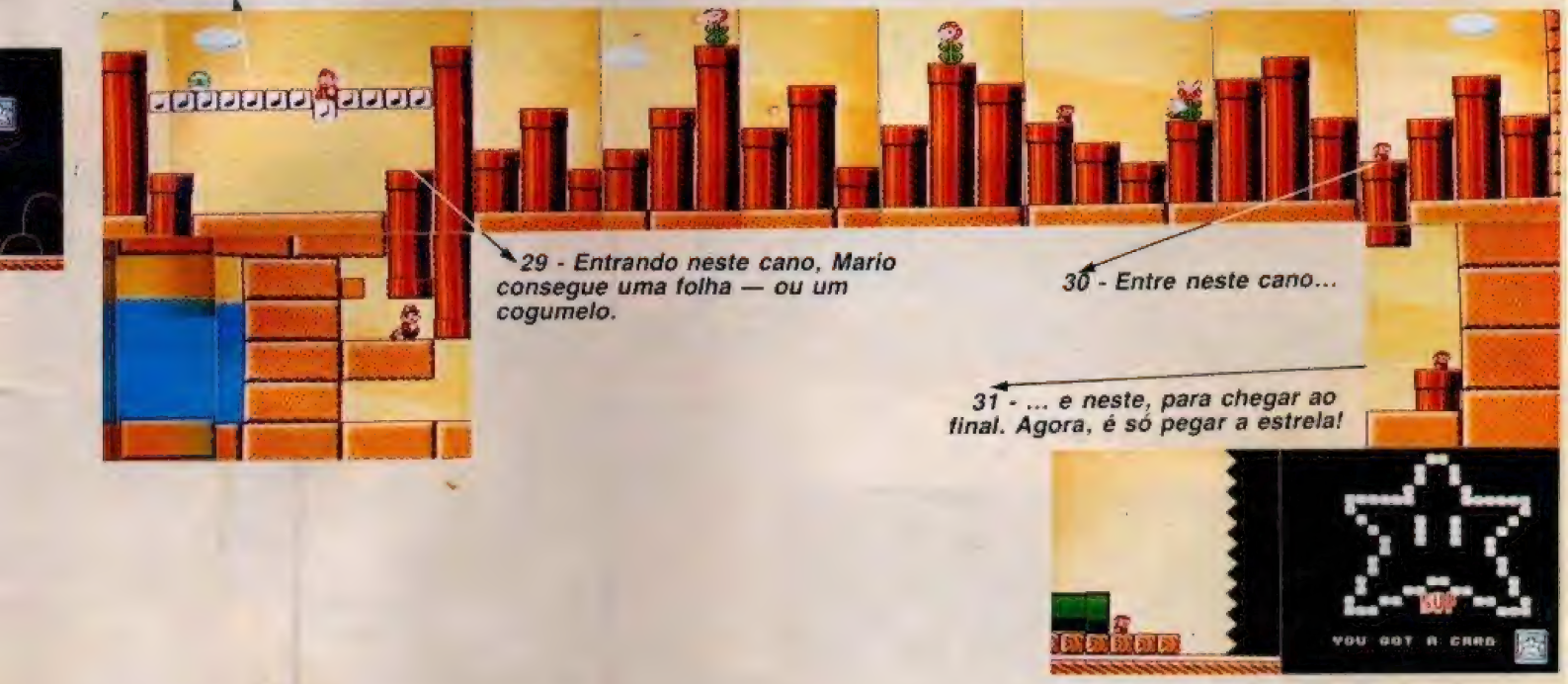
ACTION SCENE 2

25 - Nesta fase, não despreze a flor de fogo. Ela será muito útil contra os aliados de Roy Koopa.

26 - Estes são os canos por onde Mario deve passar.

27 - Com cabeçadas, Mario faz aparecer os Blocos de Pulo. Eles serão uma ponte bastante útil. Volte pelos mesmos canos.

28 - Agora, é só passar pela "ponte". Uma cabeçada aqui ainda lhe dará uma vida extra!

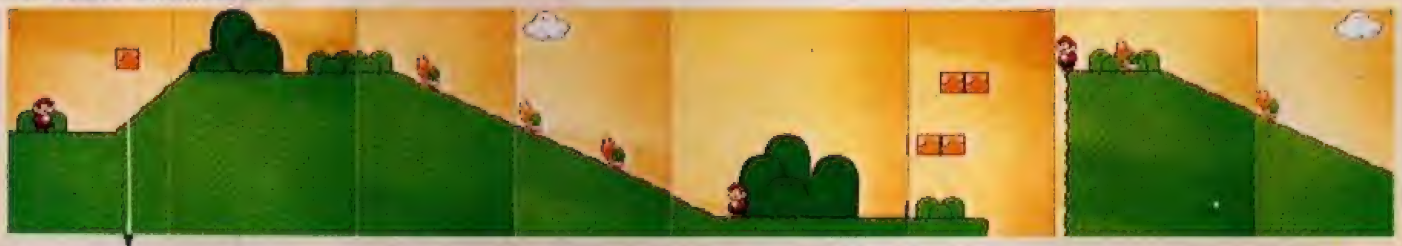


29 - Entrando neste cano, Mario consegue uma folha — ou um cogumelo.

30 - Entre neste cano...

31 - ... e neste, para chegar ao final. Agora, é só pegar a estrela!

ACTION SCENE 3



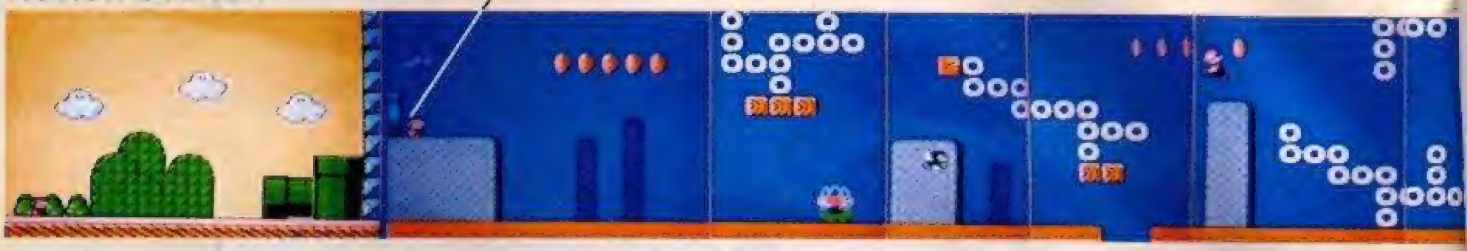
32 - Aqui, uma estrela. Se Mario pegá-la e correr para a direita, alcançará outras duas estrelas, mas só se ainda estiver piscando. A invencibilidade durará mais tempo!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

33 - O maior problema nesta fase será escapar das nuvens. Toda vez que encontrar um bloco no alto, use-o para pular sobre ela e eliminá-la da tela.

34 - Ao passar pelo cano, Mario deve prosseguir por baixo d'água. Muito cuidado com os inimigos, pois a tela se desloca sozinha, ou seja, Mario não pára.

ACTION SCENE 4



35 - A saída, no cano!

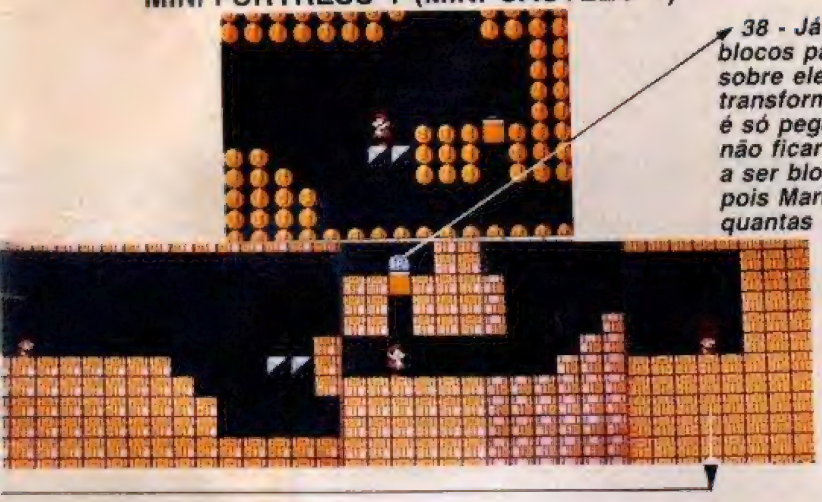
36 - Aqui, você pode ganhar até 99 vidas e estourar o placar. Siga o mapa, entrando nas portas indicadas.

44 - Para vencer Boom Boom, o inimigo, pule três vezes sobre sua cabeça. Aí, é só pegar a interrogação para destruir o castelo.

43 - ... e entre no cano.

42 - A saída — é claro, a saída! É por aqui. Pegue velocidade...

MINI FORTRESS 1 (MINI CASTELO 1)

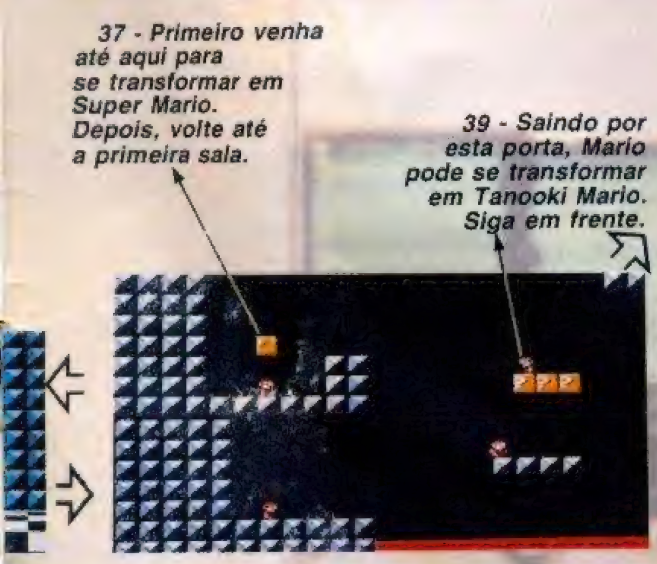


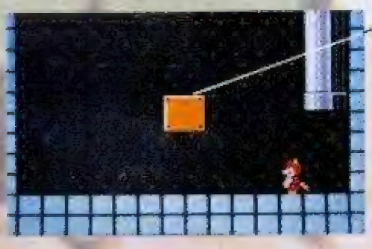
38 - Já de volta, quebre os blocos para aparecer o "P". Pule sobre ele e todos os blocos se transformarão em moedas. Agora, é só pegá-las. Tome cuidado para não ficar preso, pois elas voltarão a ser blocos. Saia na porta e volte, pois Mario pode fazer este truque quantas vezes quiser!

40 - Entre neste cano...

37 - Primeiro venha até aqui para se transformar em Super Mario. Depois, volte até a primeira sala.

39 - Saindo por esta porta, Mario pode se transformar em Tanooki Mario. Siga em frente.





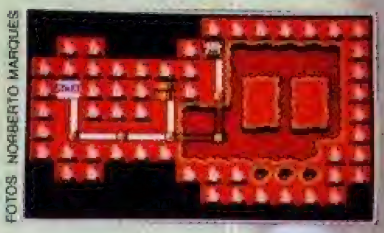
41 - ... e acerte a interrogação. Pegue o ursinho que sairá dela. Agora, apertando o botão B junto com o direcional para baixo, Tanooki Mario se transforma em estátua! Cuidado, o tempo da estátua é limitado. Mario-estátua não é atingido pelos inimigos.

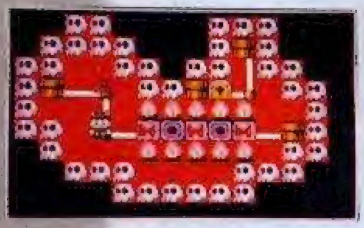
RUMO AO MUNDO 8

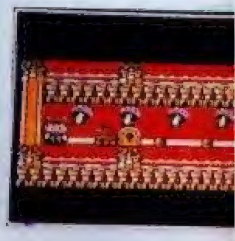
De volta ao mapa, selecione a segunda flauta! Mario sairá no Mundo 8, mas já carregado de vidas e pontos.

MUNDO 8 — DARK LAND (TERRA DAS TREVAS)

FOTOS NORBERTO MARQUES

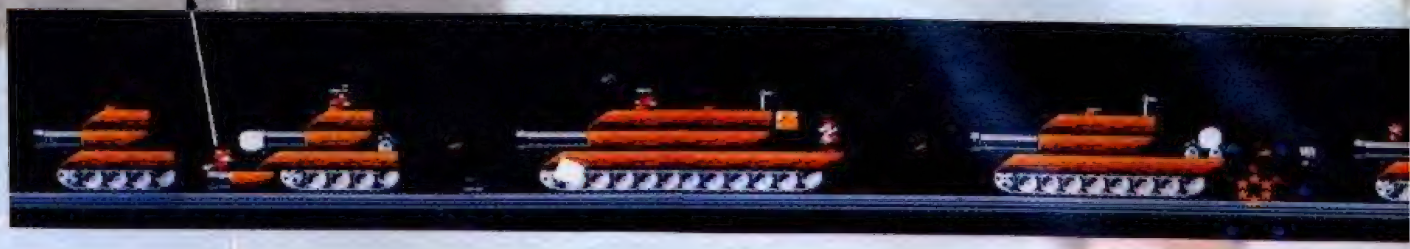






Bowser

47 - Vez ou outra, Mario pode abrigar-se embaixo dos canhões.

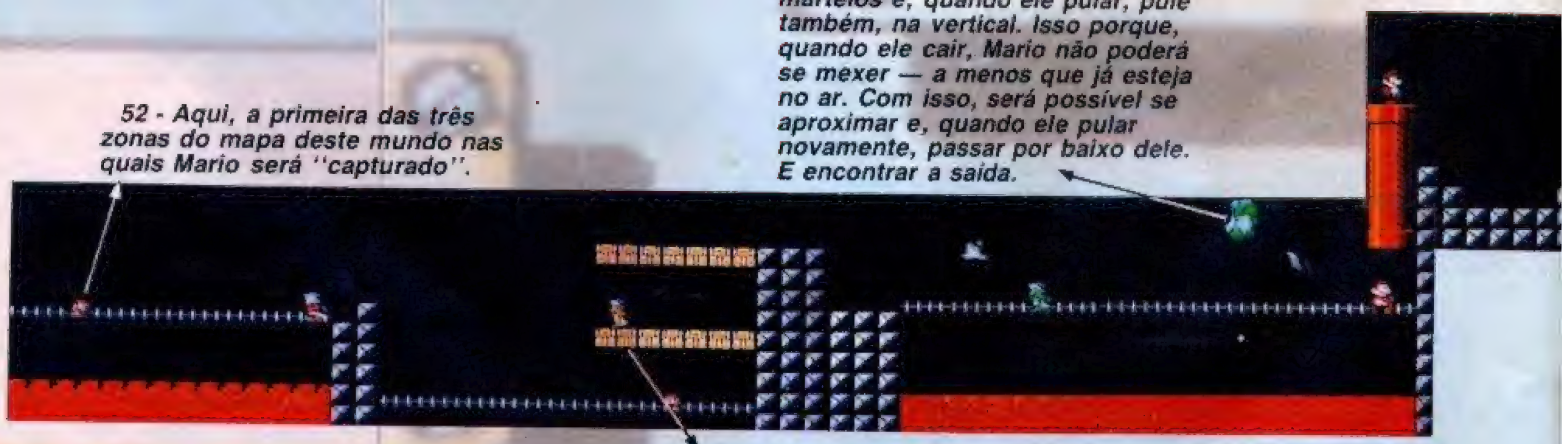


49 - Vale o mesmo. Mas, aqui, Mario pode seguir nadando, por baixo do navio, sem ser atingido.

NAVIO PIRATA I

54 - O segundo obstáculo são os Sledge Brothers. Eles fazem a terra tremer quando saltam. Desvie dos martelos e, quando ele pular, pule também, na vertical. Isso porque, quando ele cair, Mario não poderá se mexer — a menos que já esteja no ar. Com isso, será possível se aproximar e, quando ele pular novamente, passar por baixo dele. E encontrar a saída.

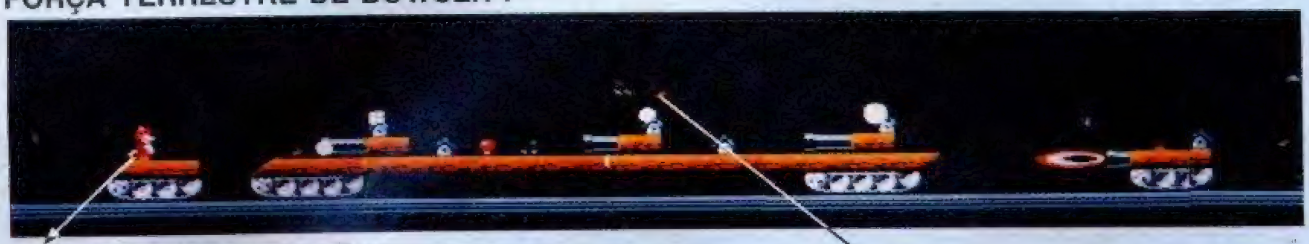
52 - Aqui, a primeira das três zonas do mapa deste mundo nas quais Mario será "capturado".



53 - O primeiro inimigo é um dos Irmãos Bumerangue.

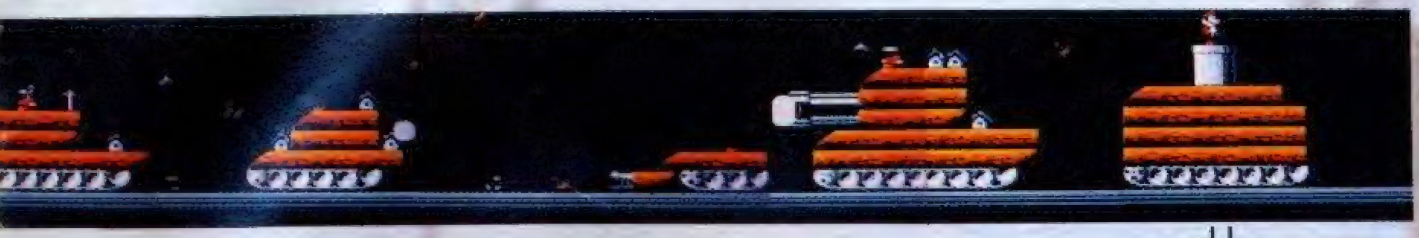
55 - A segunda "zona de captura". Cuidado com os espirros de lava.

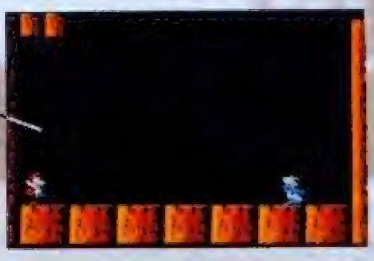
FORÇA TERRESTRE DE BOWSER I



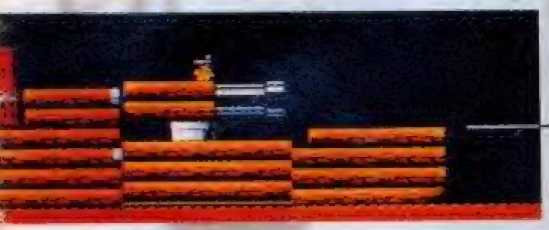
45 - Contra o arsenal de Bowser, o verdadeiro inimigo do jogo, só mesmo com muita habilidade. Você pode usar a "P- Wing" e passar por cima, mas será melhor guardá-la para depois. O pior ainda está por vir.

46 - Mario pode pular sobre inimigos e balas, mas não pode ser encostado por nada.

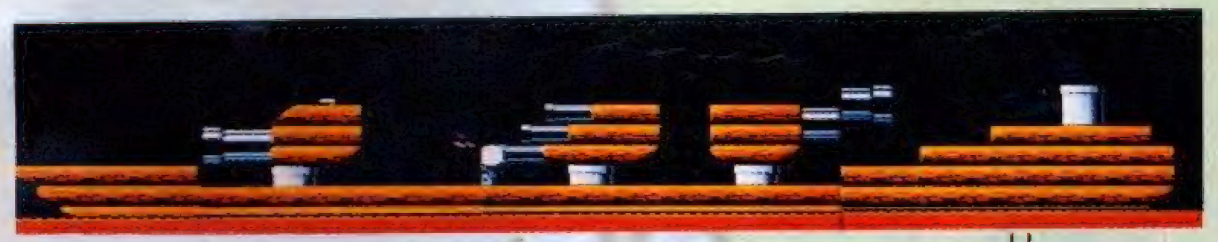




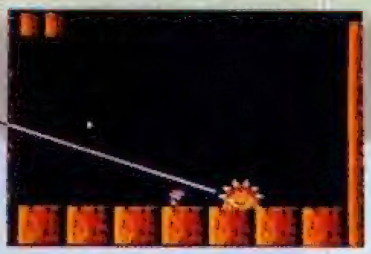
48 - Para vencer um dos Boomerang Brothers (Irmãos Bumerangue), basta acertá-lo com o tiro — se Mario estiver com a flor de fogo e for Fire Mario. Se não, o jeito é pular sobre a cabeça dele. Desvie de dois bumerangues e pule.



50 - Mas não se esqueça de subir aqui, ou o final será impossível de ser atingido.

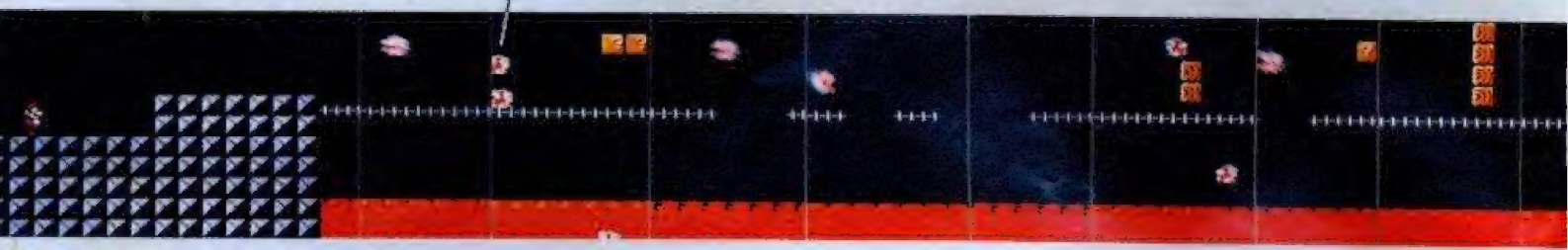


51 — Para vencer o guardião do Navio, a estratégia é idêntica: bastam três pulinhos sobre a cabeça dele.



56 - Depois de entrar no cano, uma folhinha como recompensa!

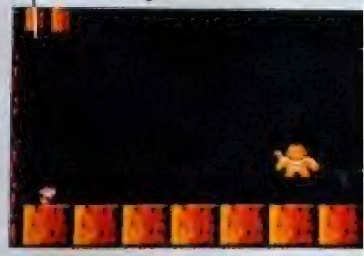
57 - Na última "zona de captura", o cuidado para atravessar será com os peixinhos. Eles pularão muito rápido.



NAVIO-PIRATA II

59 - Aí, uma solução é usar a "P-Wing". Mario passará a fase por cima desta encrenca toda. Ou, para minimizar os riscos, no mínimo use o rabinho (Racoon Mario).

60 - De novo, Boom Boom. Mas, você já aprendeu a derrotá-lo. Bastam três pulos sobre sua cabeça. E já pode ir para a Action Scene 1.



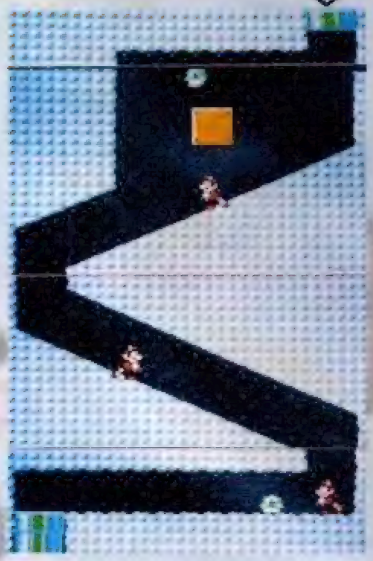
63 - Aqui, o jeito é pular sobre a tartaruga, quando ela estiver no alto.

58 - Paciência e habilidade são as únicas recomendações para a saída e a folhinha de recompensa.

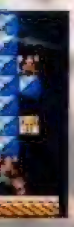
FOTOS: NORBERTO MARQUES

61 - No mapa, escolha o rabinho (Racoon Mario). Logo no inicio, mais três vidas. Primeiro, ganhe velocidade, correndo de um lado para outro. Levante vôo. Entre no cano para pegar as vidas.

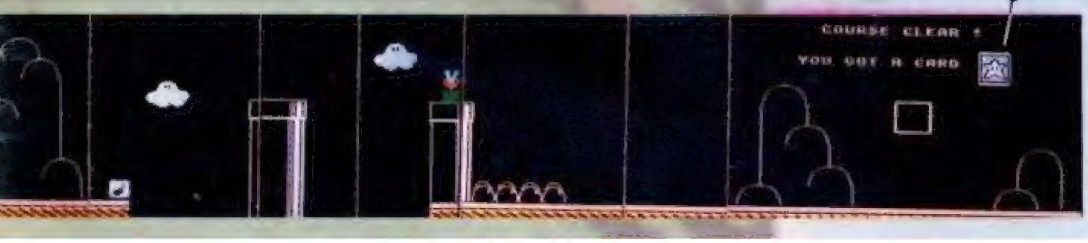
ACTION SCENE 1



62 - Muita atenção: o salto no Bloco de Pulo deve ser preciso.



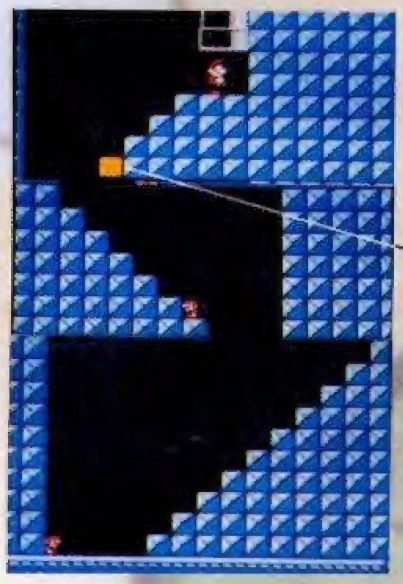
64 - Agora, é só pegar a carta do final.



ACTION SCENE 2

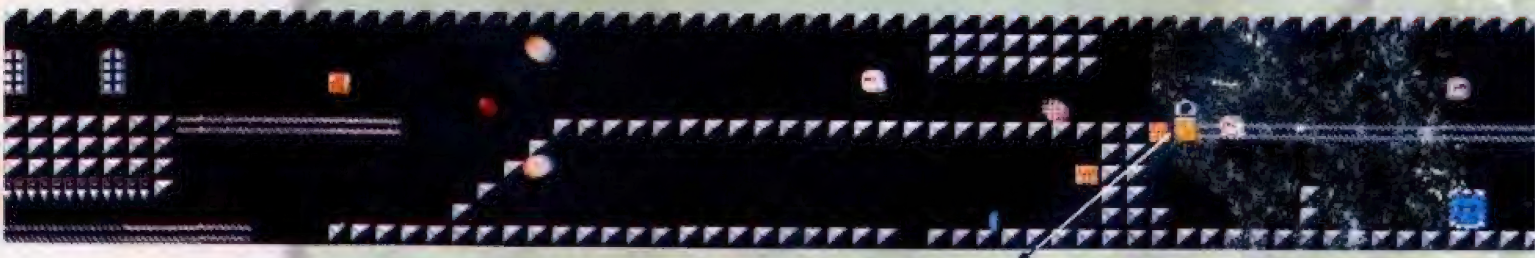
FOTOS: NORBERTO MARQUES

65 - Um bom truque: Mario pode descer pela cachoeira. Apenas pule nela.



66 - Entre neste cano para pegar um cogumelo e se transformar em Super Mario, ou uma folha se Mario já estiver transformado.

71 - Cuidado com as esteiras. Mario não pode cair. Mantenha o direcional para a direita para não ser arrastado.



73 - Desça aqui e faça aparecer o "P". Só assim a porta correta aparecerá.

67 - Cuidado com os abismos.

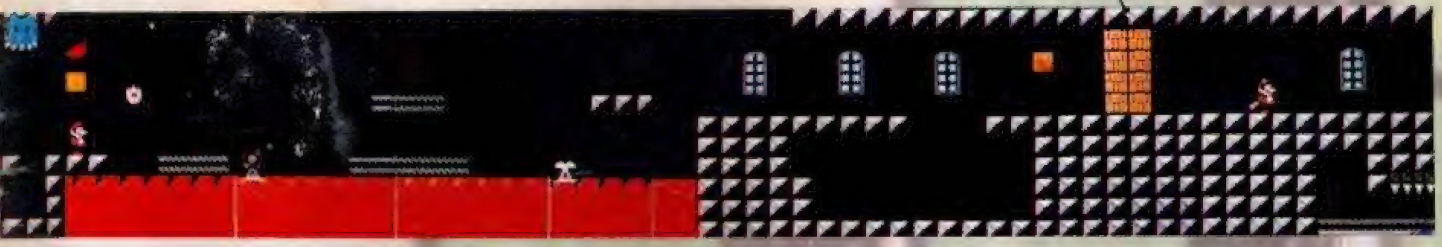
MINICASTELO (MINI FORTRESS)

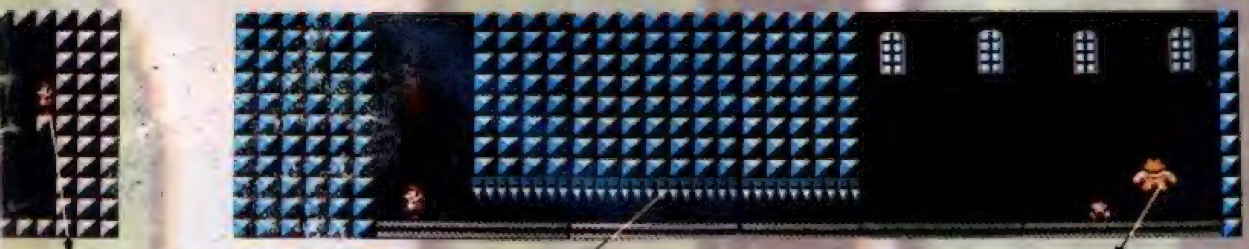
69 - Cuidado com as bolas. Elas são fatais.

70 - Quebre os blocos e entre nesta porta, que é a correta.

71 - Agora, o caminho correto para Mario não se perder no minicastelo.

72 - Quebre os blocos com o rabinho. Se Mario não o tiver, volte até qualquer porta, entre, saia e então pegue-o no bloco indicado.





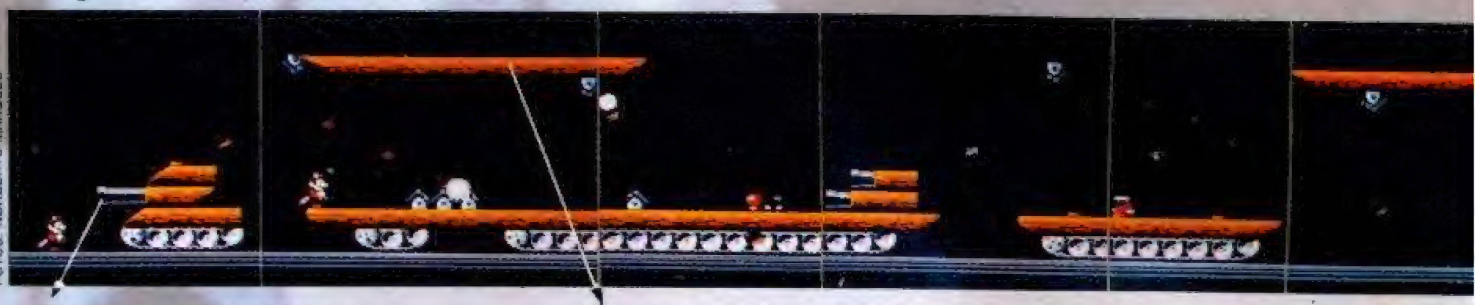
74 - Agora, é só pular nela para chegar na sala correta.

75 - Passe agachado pelos espetos.

76 - Agora é só derrotar Boom Boom. Três pulos sobre sua cabeça serão suficientes.

FORÇA TERRESTRE DE BOWSER II

FOTOS: NORBERTO MARQUES

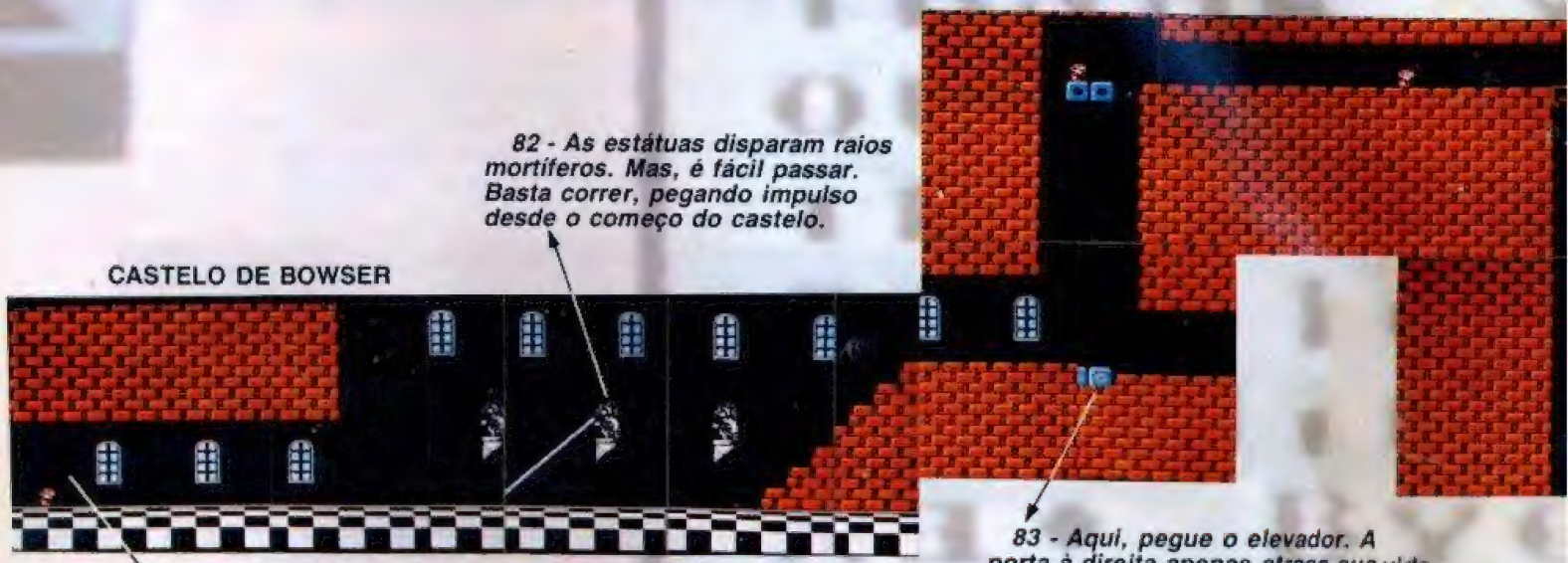


77 - Agora, os canhões e tanques se deslocam mais devagar. Mesmo assim, cuidado: os tiros também vêm de cima.

78 - Se você ainda não usou a P-Wing, esta pode ser uma boa hora para usá-la. Você evita todos os tiros passando por cima do exército.

82 - As estátuas disparam raios mortíferos. Mas, é fácil passar. Basta correr, pegando impulso desde o começo do castelo.

CASTELO DE BOWSER



83 - Aqui, pegue o elevador. A porta à direita apenas atrasa sua vida.

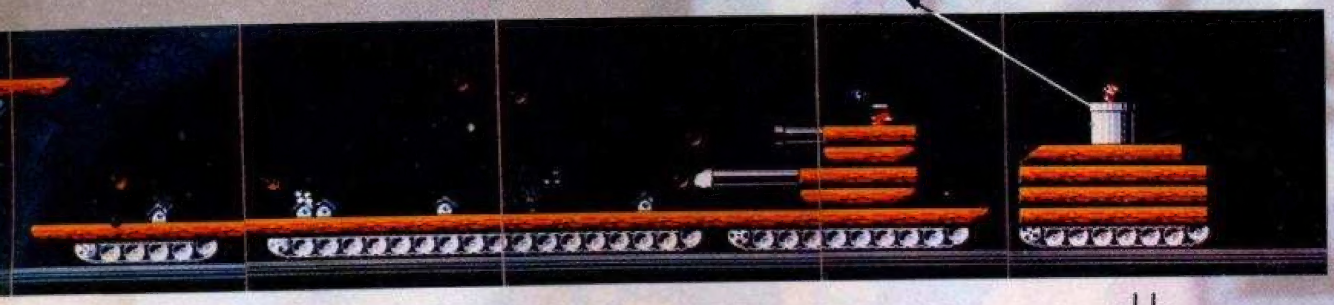
81 - A última etapa até o encontro com o maligno Bowser. Cuidado. Não vá errar o caminho. Siga o mapa.

88 - Ande até a máscara de pedra investir contra Mario. Volte e suba no bloquinho rapidamente. A máscara retorna devagar. É a hora de passar, acompanhando seu movimento de retorno. Ao pisar no bloco elevador, caia com o direcional para a direita acionado.

90 - Mais uma porta. Desta vez para enfrentar Bowser.

89 - Cuidado com os foguinhos disparados pelo dragão. Pule com muita calma, mas rapidamente.

79 - E, finalmente, o cano. Entre nele.



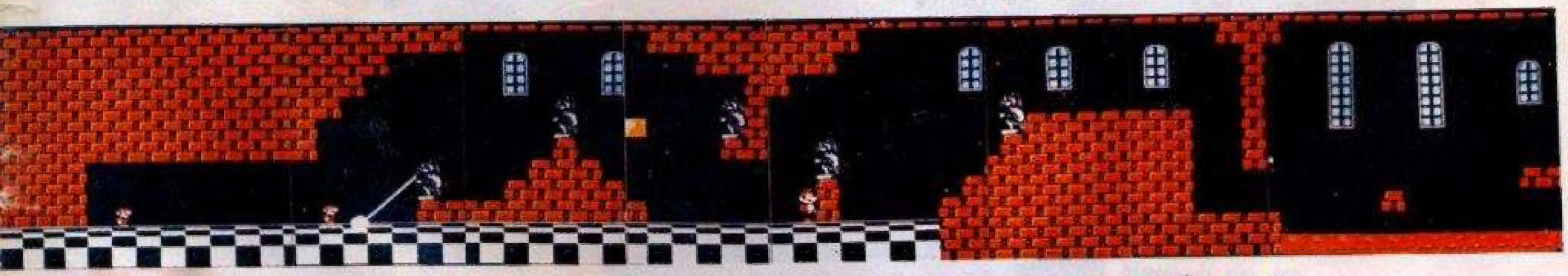
80 - Boom Boom, seu velho conhecido. Ele não se cansa de perder, mas desta vez será a última! Mais três pulos sobre ele.

84 - Na descida, mantenha o direcional para a direita acionado. Mario deverá entrar na primeira fenda.

86 - Aqui, uma vida. Pule para o bloco aparecer.

85 - Se Mario ficar olhando para a vela, ela não se mexerá. Passe por ela e ande, virando-se rapidamente a cada passo.

87 - Aqui, muito cuidado. Os blocos caem depois de alguns segundos. Mas, cuidado com as lavas. Seja rápido.



91 - Veja na seqüência: Mario nunca pode ser encostado por Bowser. E nem pular sobre ele. O jeito é desviar dos fogos e saltos. Repare que ele vai se enterrando na ponte a cada salto. E, quando a ponte ruir, a princesa estará finalmente salva. Parabéns, Mario... e Luigi!

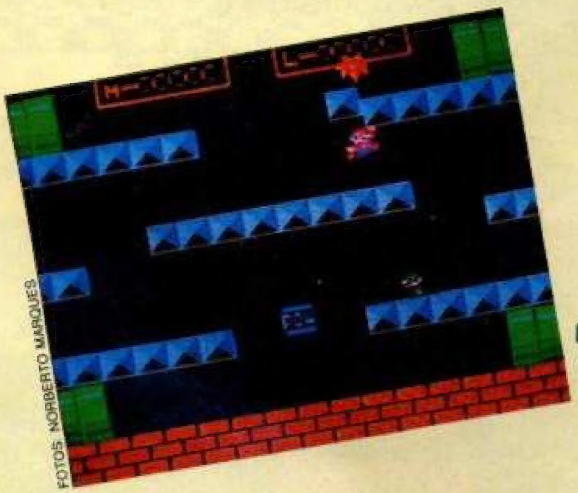
Mario x Luigi

No modo para dois jogadores, Super Mario Bros. 3 reserva ainda uma surpresa a mais. É que os dois jogadores, que controlarão Mario e Luigi, podem escolher cooperar entre si ou disputar a honra de salvar a princesa e ficar com as glórias da libertação do Reino dos Cogumelos só para si.

No modo cooperativo, assim que Mario, o jogador 1, passar por uma **Action Scene**, um "M" aparecerá no mapa e, imediatamente, a vez será de Luigi, que poderá continuar o jogo e "limpar" a **Action Scene** seguinte. E assim por diante.

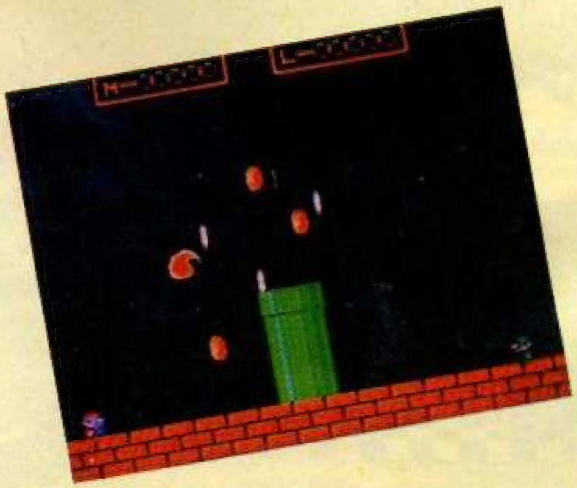
No modo de batalha entretanto, Mario poderá disputar um jogo especial contra Luigi e, se vencer, "rouba" a vez do companheiro, podendo seguir no jogo.
Neste caso, os pontos de Luigi voltarão a zero e ele permanecerá no local do mapa onde se realizou a disputa. E, para que isso aconteça, basta levar Mario até o mesmo local que Luigi ocupa no mapa e pressionar o botão **A**.

Na batalha, o objetivo dos dois jogadores é encher primeiro o placar de moedas da parte superior da tela e, evidentemente, não perder vida. A vida perdida no modo de batalha não vale no jogo em si.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Derrote os inimigos batendo nos blocos abaixo deles...



... ou recolha mais moedas para "roubar" a vez de Mario ou Luigi

SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias). Fotos: Studio Norberto Marques.
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Lícia Gláucia Pacheco, Marília Gurl Hindi e Simone Vianna Dias.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** -Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 -SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 -CEP: 04015 - São Paulo - SP -Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.

VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente, as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga -Rua do Cadete, 209 -Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

TZ®

COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME. ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

LANÇAMENTO!

GAME BAG

Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.

CARTUCHOS P/ GAMES

Grande variedade

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

• Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:

Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Junto a Estação Jabaquara do Metrô

TEL: (011) 578-7277 - FAX: (011) 578-1031

O MAPPIN JOGA NA EMOÇÃO.

Venha conhecer o
Salão do Vídeo Game,
nas lojas Itaim,
Shopping Morumbi e ABC.
É o Mappin, jogando pra valer.
Você vai poder jogar de graça
nos últimos lançamentos.
Olha só as feras:

PHANTOM System

TOP GAME

DYNAVISION 3

CHARGER

POWER IRON

HI-TOP GAME

e muitas outras novidades
emocionantes nesse
espaço inédito.
E você pode comprar tudo
por um precinho especial!
Salão do Vídeo Game.
É o Mappin jogando com você.

Mappin

SALÃO DO VÍDEO GAME